

# El dibujo como insumo de la animación

MARÍA DE LOURDES  
OCHOA-GUILLÉN



Tania de León Yong (coord.), *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, México, Escuela Nacional de Artes Plásticas / UNAM, 2014.

El dibujo es esencialmente una representación visual de la realidad, que proyecta la particular perspectiva del dibujante o artista digital mediante la creación de imágenes realizadas con puntos, líneas o manchas compuestos en un plano. A dibujar se aprende con la práctica, no hay otra forma. Pero cuando el dibujo no se hace para exhibirse como tal, sino como un eslabón más en la producción cinematográfica, trazar no basta, es preciso entender el proceso de creación en un arte que también es industria. El director soviético Sergei Eisenstein, quien entendía bastante de cine, escribió alguna vez sobre la importancia del dibujo en el proceso de elaboración de las imágenes en movimiento:

Lo más importante es tener la visión [...] Hay que ver y sentir lo que se está pensando. Hay que verlo y asirlo [...] y fijarlo en la memoria y los sentidos [...] De pronto se ve el bosquejo de toda la escena [...] un primer plano en pleno detalle [...] uno se encuentra dibujando con la pluma y tomando notas a lápiz [...] carpetas repletas de dibujos se acumulan en torno a la escritura del guión [...] Algunas veces la sugerencia en el papel será desarrollada y transferida a la pantalla [...] Otras se tachará (2005: 126).

Esta relación entre dibujo y cine es abordada con intenciones didácticas —a profundidad y desde diversas perspectivas— en *Animando al dibujo. Del guión a la pantalla*, volumen coordinado por Tania de León Yong y publicado por la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México dentro de la colección Manuales. Particularmente, esta obra colectiva está planteada como una guía que busca introducir al lector en la compleja relación entre la disciplina del dibujo y la representación de las imágenes en movimiento.

El libro, escrito por Tania de León, Aureliano Eduardo Ortiz Vera, Carlos Narro Robles y José Ángel García Moreno, es una de las piezas que conforman el proyecto denominado “Desarrollo de recursos didácticos para la enseñanza del dibujo animado”, que también incluyó la realización del video *Los antecedentes de la animación* (de libre acceso en Internet en la página Media Campus de la UNAM), y otros materiales audiovisuales consistentes en una serie de entrevistas a distintos artistas digitales, quienes hablan acerca de la importancia del dibujo desde su experiencia profesional.

La obra consta de ocho capítulos que abordan los elementos considerados necesarios para estructurar, con bases firmes, una animación cuya materia prima es el trazo. En este proceso se parte del diseño realizado en los cuadernos de apuntes —donde funciona como herramienta del pensamiento para visualizar ideas y conceptos—, hasta llegar a la configuración de cada uno de los fotogramas de una pieza animada, donde excede las convenciones de la representación estática.

En “Dos formas de clasificar la animación”, capítulo escrito por Tania de León, se parte del concepto ‘animación’ (*animare* en latín, cuyo significado es ‘dar vida’), y se acerca al lector tanto a los conceptos básicos y el desarrollo de este proceso completo y limitado, como a las diferencias que prevalecen entre la animación experimental y la ortodoxa.

“Modos de animación y el guión como mapa” es el segundo capítulo. Aquí, el crítico y productor de cine Carlos Narro parte de la premisa de que todas las imágenes en movimiento dicen algo y para ello utilizan un lenguaje específico. Si bien el autor destaca la importancia de una historia bien estructurada como mapa que ayudará para no perderse a lo largo del viaje creativo, también advierte que la fuerza de la imagen es capaz de suscitar discursos que prescinden de las convenciones narrativas por su consistencia eminentemente visual. De ahí surge la posibilidad de generar distintos tipos de guiones, según se busque producir animaciones que partan de imágenes o de historias.

“El *storyboard* y narrativa visual” es el nombre del tercer capítulo del libro, cuyo autor es José Ángel García Moreno, quien fuera guionista y director de *Largo es el camino al cielo*, cortometraje animado realizado en 1998. De acuerdo con su experiencia, García Moreno resalta el uso del *storyboard* como un formato de narrativa visual que representa literalmente una idea y utiliza diversos elementos gráficos, como los puntos, las líneas, las texturas y los patrones o colores de la obra en preparación, todo lo cual se convierte en una útil herramienta para controlar la estructura de la imagen y el punto de vista del narrador. Quien genera un *storyboard* está obligado a prever los requisitos del formato y considerar qué partes del dibujo pueden ser o no recortadas, de acuerdo con el área y proporción del cuadro. El plano de la imagen, la perspectiva, la profundidad, los puntos de fuga, la línea del horizonte, las tomas, los encuadres, los formatos son algunos de los aspectos que se explican en este apartado didácticamente ilustrado.

El cuarto capítulo, escrito por Tania de León, se llama “Hoja de áreas, puesta en escena y animática”. En él se explica que los encuadres del dibujo animado implican el uso de una guía de campos, también conocida como hoja de áreas, que permite controlar la secuencia lógica de los movimientos. Sus características específicas son expuestas mediante una descripción textual y gráfica que le permite al lector darse una idea de los tamaños de área utilizados en una puesta en escena, la cual proporciona información técnica y artística para realizar la producción, incluyendo el diseño de fondos. Previo al cierre de esta sección, se aborda detalladamente la ‘animática’, una especie de puesta en escena que permite comprobar la viabilidad de las imágenes esquemáticas en el *storyboard*.

El diseño de los personajes es abordado en el quinto capítulo por De León Yong, quien explica las particularidades de los agentes animados, como su aspecto físico, perfil psicológico y situación sociológica. La observación es fundamental para lograr crear personajes verosímiles, congruentes con sus propias características y acciones. Adicionalmente, la autora aporta una serie de ejemplos que muestran la forma de dibujar la estructura física y emocional de los protagonistas: sus actitudes, movimientos, formas y gesticulaciones.

A continuación se incluye un capítulo dedicado al diseño de fondos. Su autora, Tania de León, explica a detalle qué es y cómo funciona este procedimiento, presenta algunos datos históricos de sus diferentes técnicas, expone las características de los fondos y su tipología: panorámicos, claves, de continuidad y animados con movimientos de cámara. Esta clase de diseño se ha facilitado gracias al empleo de tecnologías digitales, que además permiten diversificar los fondos utilizados en una producción —ya sean planos, con profundidad, con dos o más encuadres, con distintos enfoques y desenfoces, o con animación 2D o 3D para darle movimiento, entre otras opciones—.

En el capítulo séptimo, “Animando”, De León Yong enfatiza la importancia de que los artistas digitales comprendan que su trabajo no consiste en hacer dibujos que se mueven, sino en dibujar el movimiento mismo. Por ello, aduce, es muy importante tomar en cuenta los fundamentos de la animación, por ejemplo, los movimientos básicos para personajes bípedos y cuadrúpedos, las características de la sincronización labial y la importancia de usar una carta de grabación. Todos estos elementos son expuestos e ilustrados con la intención de que el lector asimile que los dibujos animados siempre se mueven con arreglo a una intención, por lo cual es imprescindible plasmar congruentemente el aspecto emotivo.

Por último, Eduardo Ortiz Vera trata la importancia del lenguaje formal del trazo y sus cualidades en el proceso creativo de la animación a partir de sus antecedentes históricos, y cita a diversos artistas como Giorgio Vasari (del siglo XVI) y Quentin Marmier (del siglo XX) para destacar la importancia de que el dibujo es una estructura, pero también conforma una relación en la que abundan sensaciones, percepciones, observación, conocimiento e ideas.

En suma, este manual está diseñado como una guía que informa y genera conciencia sobre el valor del dibujo, el guión narrativo o visual, la observación, la imaginación, la libertad creativa, la flexibilidad en el arte y la estructuración de las ideas, entre otros elementos que alientan a poner en práctica lo aprendido, aun sin ser un dibujante experto. Así, esta obra no solamente es útil para quienes quieren aprender el arte de la animación, sino también para los interesados en el campo de la investigación de las artes visuales.

## REFERENCIAS

Eisenstein, Sergei (2005), *El sentido del cine*, México, Siglo XXI.



Suave (2012). Fotografía: Celene Salgado-Miranda.

MARÍA DE LOURDES OCHOA GUILLÉN. Es licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), México. Es correctora de estilo y guionista independiente. Ha participado como guionista y supervisora de contenidos en dos documentales: *A contracorriente: el envejecimiento mexiquense*, y *Migrantes*, ambos producidos por el Centro de Investigación y Estudios Avanzados de la Población de la Universidad Autónoma del Estado de México. Es autora del libro *Manual para la producción de efectos especiales para audio*, publicado por el Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa, México. Fue coordinadora nacional del programa radiofónico *Presencia de la gente Conalep*.